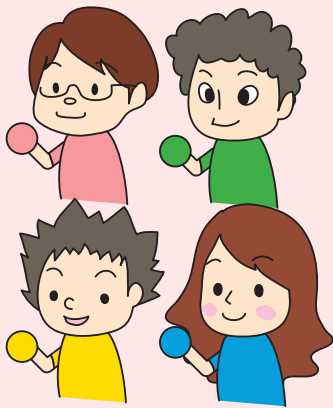
5分ではじめるブレスター

ブレスター・クイックルール

バッジを取る（役を決める）

一人一つ、バッジを選んでください。
それが後で役割になります。

プレイの推奨人数は4人ですが
2人もしくは3人でもできます。

ただし、赤のバッジは必ず誰かが
選んでください。
余るバッジは
余らせたままで結構です。

役カードを並べる

自分のバッジと同じ色のカードを
手元に広げます。

10枚あります。

そのうち4枚「全員モード」という
カードがあります。
今は使わないので箱に戻してください。

残り6枚を、表にして並べます。
（他の人に見えても大丈夫です）

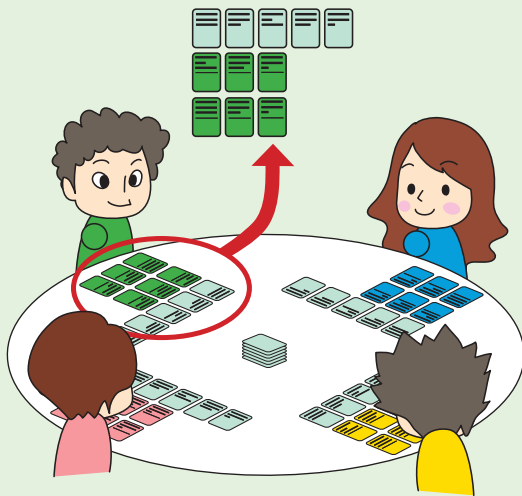
自分のカードの内容は
あなたへの指示です。
大きな文字部分を一通り見て、把握します。

TOIカードを並べる

TOIカードをよく切ります。

１人５枚づつ、TOIカードを
取り、表にして並べます。
（他の人に見えても大丈夫です）

カードの内容は
質問の形をした、
発想のトリガーです。
一通り読んで把握します。

残ったTOIカードは、
裏返し、山にして
中央に積んでおきます。

テーマを選ぶ

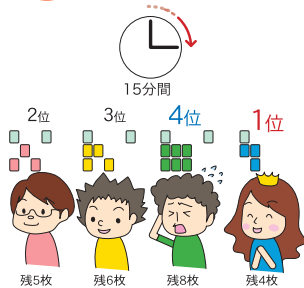
テーマリスト・シート（10個のテーマ）
の中から、アイデア出しのテーマを
1つ選びます。
なるべく多くのメンバーが、
興味あるものが良いです。

皆が「どれでもいい」という場合や、
1分たって、決まらない場合は、
10番のテーマ（歯ブラシ）を
選択します。

これで、スタートするための
アイテム準備が整いました。

なお、30秒と15分を計るために
時計が2つあると便利です。

5 それではプレイしてみよう！

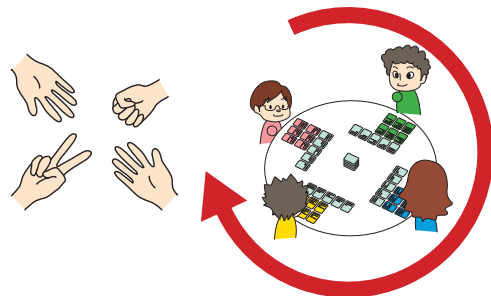
5-1〜5-8(裏面)まで
読み上げてから
スタートしてください

5-1 勝利条件

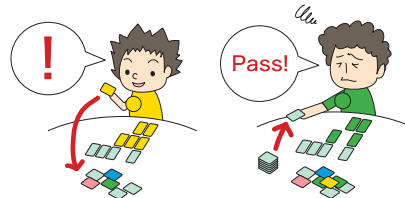
ゲーム開始15分後、
手元のカードの最も多い人が負けです。

負けた人には、ほんのり恥ずかしい、
知的な罰ゲームがあります。

5-2 順番の決定

じゃんけんをします。

勝った人からはじまり、
それ以降、ずっと左へ回ります。

5-3 ゲームの基本アクション

番がきたら、カードに従って発言します。
そして、そのカードを場に捨てます。(1枚減)
持ち時間は30秒です。

どうしても**発言ができない時は、パス**できます。
しかし山からTOIカードを1枚ひくことになります。(1枚増)

なお、30秒以内に発言を始められない場合も
パス扱い（1枚増）になります。

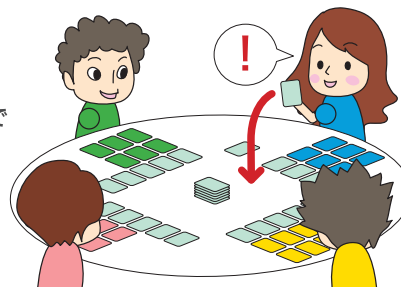
なお、アイデアはどんなものでも結構です。
「これって、無理がある…」
「しかし、どうやって実現すればいいかわからない…」
「アイデアというには、当たりまえすぎるかな」
と感じるものでも、OKです。

このゲームの間は**「未成熟なアイデア」でよい**ので、
パスせず、とにかくアイデアを言うことを目指してください。

5-4 進め方（1順目）

TOIカードのみを使います。問いに着想を得た
アイデアを出し、そのカードを捨てます。

1順目はTOIカードで！

たとえばテーマが**「歯ブラシを50%長持ちさせるには？」**の場合、手元のTOIカード
「目的同士をどのように組み合わせることができるか」を使うならば、
「じゃあ、歯ブラシが開いたら、開いた部分で絨毯をなでてごみを取って、次第にブラシの毛が閉じるようにする。」
などのように、アイデアを出します。

このアイデア、衛生面の問題はありますが、
このゲームの間は**「未成熟なアイデア」**で結構です。

時間は30秒しかありません。「このアイデア、難しいかな…」と思っても、
まよいながらも、とりあえず言い始めるようにしてください。
なかには、関係なさそうなTOIカードもあります。
無理を承知で、使ってみましょう。

5-5 進め方（2順目〜）

2順目からは、TOIカードか役カード、好きな方を使います。

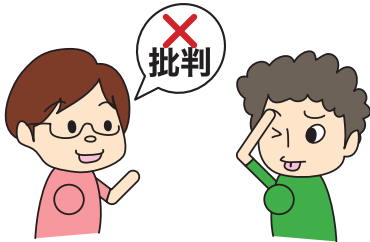
or
2順目は
TOIカードor役カードで！

役カードを使う場合（黄、緑、青）
たとえばテーマが「**歯ブラシを50%長持ちさせるには？**」
の場合、緑の人が手元の役カード「**アイデアを3個言います**」を使うならば、
「**じゃあ、上の歯だけ磨く。磨く時間を半分でやめる。二日に一回絶食し、歯磨きもその日はしない。**」
などのようなアイデアでいいので、どんどん出します。

役カードを使う場合（赤）
赤の役は、アイデア発言ではなく、**誰かを褒める**、
という役割を、担っています。
他の人、直前の人、あるいは、自分が既に言った
アイデアについて、**カードの指示する方向から、**
「それいいね。だって、今からでも出来そうだから」
などのように褒めてください。
些細なことでもいいので、良い点を見つけて、褒めます。

5-6 ゲームを有利にする「+α」

黄、緑、青、の役の人
「二枚出し」ができます。
役カードの内容を実行しつつ、
手持ちのTOIカードの内容に
関連したものならば、そのTOIカードも
一緒に捨てることができます。(有利になります)

赤の役の人
だれかがアイデアを批判したら
「**今は批判禁止ですよ**」と、言ってください。
それだけで、カードを1枚捨てることができます。

捨てられるのは、TOIカードです。
使いにくいTOIカードを捨てて結構です。

他の人は、赤を有利にしてしまわないよう、批判をしないようにしましょう。

5-7 ゲームを楽しむコツ

いつでも、**盛り上げるような**
合いの手を入れてください。

自分の番でない時も、
誰かのアイデアにマメに**あいづちや**
合いの手（「それ、いいですね」など）を
入れると、自分の番の時、アイデアを
思いつきやすく・口にしやすくなります。

なお、合いの手のついでに、
便乗アイデアを思いついたら、
それをそのまま、発言しても結構です。
自分の番ではないので、
カードは減らせませんが、
場のムードがよくなり、
徐々にホットな流れを作ることができます。

5-8 ゲームをしていて不明点がある時は

不明点がある時は、右の**「よくあるご質問」**をご覧ください。

そこにない場合は、そのつど、話し合って、
独自の解釈で進めて結構です。

取扱説明書の本格ルールは、
メンバーがゲームに慣れてからお読みください。

では、これから15分、ゲームを行いましょう。
“30秒”は、手の空いている人が交替で計ってください。

それでは**じゃんけんをしてスタート！**です。

〜15分経過後〜

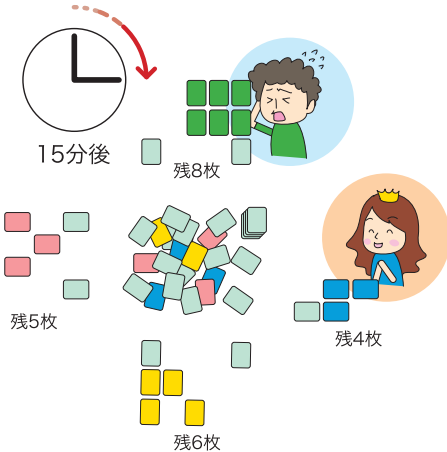
5-9 第1ラウンドの終了と罰ゲームの実施

時間が来たら、きりの良いところで
終了し、手元のカード枚数を数えます。

手持ちカードの**一番少ない人が勝ち**です。
テーマリスト・シートの裏をご覧ください。
罰ゲームリストがあります。
そこから、罰ゲームを**一つ選んで**ください。

手持ちカードの**一番多い人が負け**です。
その罰ゲームを**実施**してください。

罰ゲームを**選ぶ時間もふくめ、**
罰ゲームタイムは最長、**2分まで。**

ここで、ゲームを終了しても結構です。
まだ、時間があれば、第2ラウンドを行います。 **（推奨）**

6 第2ラウンド

6-1 第２ラウンド（準備）

テーマは、変えず、**同じテーマで続けます。**
出つくして、苦しくなってきますが、
その状態になることで、自然と独創的な
アイデアが出始めます。

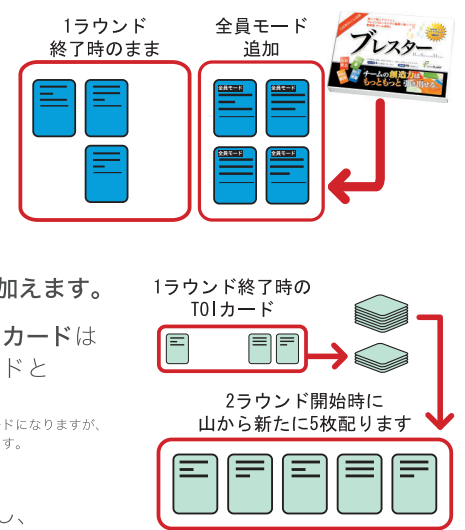
1ラウンド終了時のまま
全員モード追加

1）役カードの準備

役カードは、手元に残ったものに、
先ほど箱にしまった「全員モード」の**4枚を加えます。**

このクイックルールでは、「全員モード」のカードは
全員でやる必要はありません。普通の役カードと
同じように、**その役の人だけが行います。**
補足：本格ルールで行う際は、全員モードは、相手に攻撃を仕掛ける戦略的カードになりますが、
クイックルールでやるときには、手順をシンプルするために、このように使います。

2）TOIカードの準備

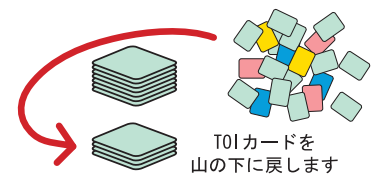
TOIカードは手元に残ったものを山の下に戻し、
山から新たに5枚ずつ、TOIカードを引きます。

6-2 第２ラウンド（実施）

先ほどと同じルールで、15分間ゲームを行います。
同じく、その後、罰ゲームを2分間行います。

さらに時間があれば、最後のラウンド（第３ラウンド）を行います。

7 第3ラウンド

TOIカードは手元に残ったものを山の下に戻し、
山から新たに5枚ずつ、TOIカードを引きます。
TOIカードが**足りない場合は、**
場に出たものをシャッフルして山に戻します。

先ほどと同じルールで、15分間ゲームを行います。
同じく、その後、罰ゲームを2分間行います。

以上で、ゲーム終了です。次回は、選ぶ役とテーマを変えて行ってもいいでしょう。
十分にゲームに慣れたら、取扱説明書の本格ルールで競ってもいいでしょう。

よくあるご質問

ブレスターを使ったユーザーから
寄せられた質問です。
疑問があったら読んでみてください。

Q）簡単なアイデア、当たり前のアイデアでもいいの？
A）**結構です。**次第に、簡単なアイデアが
出尽くしてくるので、後半は自然と
創造的なアイデアが増えていきます。

Q）誰かと同じアイデアでもいいの？
A）全く同じアイデアはNGですが、
ほんの少し違うだけでもOKです。
言い換えただけもOKです。
“ほんの少し違う”のも“新しいアイデア”です。

Q）カードの問いかけに着想を得たアイデアであるか、否か、判定が微妙なアイデアが出された時は？
A）ゲームとしての厳密さよりも、コミュニケーション・ゲームだと考えて、判定は
おおらかにしてください。**大体OKなら、結構です。**

Q）役カードの指示に「だれか他の人の…」とあるけど、直前のアイデアでなくてもいいの？
A）直前のアイデアに限定しているものは、明確に「直前の」と書いてあります。
「誰か他の人の…」との指示の場合は、直前ではなくて**結構です。**

Q）発言時間の30秒は厳密に計るの？
A）大体の目安で結構です。**30秒以内に発言し始めればOK**です。

Q）終了時間の15分は厳密に計るの？
A）**大体の目安で結構です。**
じゃんけんで勝った人の右隣の人まで、順番が回った時に終了するとスマートです。

Q）実際の問題についての解決アイデアを出すことができるの？
A）**可能な場合もあり**ますが、必ず課題の答えが獲得できるわけではありません。
スキルを学ぶことに目的を絞って設計してあります。

Q）説明書はいつ読むの？
A）**クイックルールを体験した後**、読んでみてください。
説明書を読むとより効果的に使うことができます。

Q）ブレスターは1人で使えないの？
A）ゲームはできませんが、**TOIカードを「発想のトリガー・ツール」として使う**ことが
できます。自分のアイデア出しのテーマを頭に入れたら、 TOIカードを手に持ち、
すばやくめくっていきます。パッと見て「**直感的に関係しそうだ**」**というものだけ**
抜き出し、その「問い」を切り口にアイデア出しを行います。

Illustration by haruqo